

## **Kruispunt** Educatief project

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Leeftijd:</b> | 12 t/m 20 jaar   |
| <b>Locatie:</b>  | middelbare- en mbo-scholen   |
| <b>Thema:</b>    | sociaal en veilig verkeersgedrag. Afleiding in het verkeer   |
| <b>Voertuig:</b> | fiets, scooter en auto   |
| <b>Niveau:</b>   | onder- en bovenbouw van vmbo, havo, vwo en mbo<br>De inhoud van het project wordt per niveau aangepast |

Het gebruik van smartphones is de afgelopen jaren enorm gegroeid, óók in het verkeer. Daardoor is er helaas een nieuwe oorzaak van verkeersongevallen bijgekomen. Onder jongeren heeft ongeveer één op de vijf fietsongevallen iets te maken met smartphonegebruik tijdens het fietsen [VVN, 2017](#).

Met het project Kruispunt wil TeamAlert leerlingen bewuster maken van de risico's die zij lopen in het verkeer.

### **Projectomschrijving**

Kruispunt is een project waarbij leerlingen, in de setting van een nagemaakt kruispunt en te midden van verkeerslichten, debatteren over hun eigen gedrag in het verkeer. Aan de hand van filmpjes en stellingen brengt een debatleider van TeamAlert een gesprek op gang over verkeersveiligheid. De leerlingen formuleren een voornemen voor veilig verkeersgedrag en beargumenteren waarom, hoe en hoelang ze dit gaan volhouden. Met een competitie-element van drie verschillende korte spellen wordt de motivatie tot actieve deelname groter. Per vak kunnen er punten verdiend worden, waarbij er uiteindelijk een 'winnaarsvak' wordt uitgeroepen. Daarnaast kiest de jury de beste debater.

Het project Kruispunt beïnvloedt succesvol de gedragsfactoren kennis en intentie. Na afloop van het project beschikken de leerlingen over voldoende kennis om zelf bewuste keuzes omtrent verkeersveiligheid te maken. Daarnaast is er een positieve houding tot stand gebracht richting het vertonen van verkeersveilig gedrag.





## Projectonderdelen

Binnen het project zijn de volgende bewezen mechanismen voor gedragsbeïnvloeding opgenomen:

- › Kennisoverdracht
- › Self-persuasion
- › Implementatie-intentie
- › Sociale norm
- › Handelingsalternatieven
- › Reminders
- › Ervaringselement
- › Competitie-element
- › Peer-educatie

## Vorbereiding

- › Duur: 90 minuten, minimaal twee, maximaal drie sessies per dag
- › Deelnemers: minimaal 55 en maximaal 120 leerlingen per sessie
- › Opbouwtijd: 75 minuten
- › Locatie: aula, gymzaal of andere afgesloten ruimte (minimaal 15 x 15 meter)
- › Juryleden: minimaal twee en maximaal drie juryleden
- › Aanwezig: lege ruimte en stoelen

## Contact

TeamAlert verzorgt de uitvoering van het project van begin tot eind en evalueert de uitvoering na afloop. Voor meer informatie kunt u contact opnemen met TeamAlert.

**T:** 030 – 2080920  
**E:** [projecten@teamalert.nl](mailto:projecten@teamalert.nl)

## Waarom TeamAlert?!

- › Voor en door jongeren
- › Positieve gedragsverandering
- › Projecten van A tot Z geregeld

**TeamAlert**

Jongeren met **Impact**